1997年11月28日発行（隔週金曜日発行）第３巻第24号通巻56号

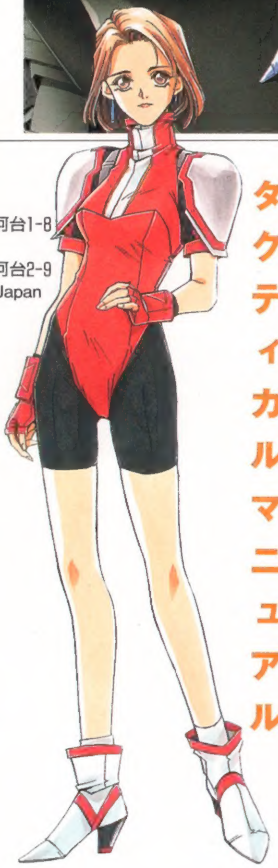
POWER DoLLS2 tactical manual

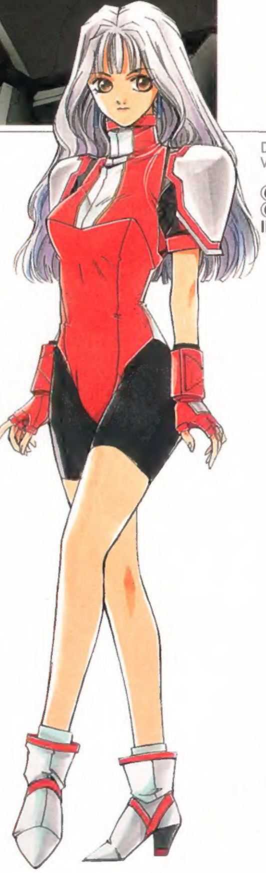
『パワードール2』タクティカルマニュアル

西暦2455年……………………………
地球型惑星オムニに移民を開始。
西暦2535年……………………………
オムニ政府は地球政府に対して
独立を宣言。戦争に突入。
PLDを使用した
特殊部隊DoLLS誕生。
西暦2540年……………………………
オムニ軍勝利。DoLLS解散。
西暦2544年……………………………
オムニ軍は反政府勢力ジアスと
内戦に突入。DoLLS再結成。
（オムニ史より）

電撃PlayStation
Vol.60付録

Vol.60付録 パワードール2
タクティカルマニュアル
POWER DoLLS2 tactical manual





■発行人／染谷恵司
■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1997 Printed in Japan

DESIGN●KOUJIROU TASHIRO
WRITING●KAZUHO MITSUI

©1997 ASCII Corp.
©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.
Illustration BY 東場SPECIAL

1997年11月28日発行(隔週金曜日発行)第3巻第24号通巻56号

POWER DoLLS2
tactical manual

『パワードール2』タクティカルマニュアル

西暦2455年……………………
地球型惑星オムニに移民を開始。
西暦2535年……………………
オムニ政府は地球政府に対して
独立を宣言。戦争に突入。
PLDを使用した
特殊部隊DoLLS誕生。
西暦2540年……………………
オムニ軍勝利。DoLLS解散。
西暦2544年……………………
オムニ軍は反政府勢力ジアスと
内戦に突入。DoLLS再結成。
(オムニ史より)

電撃PlayStation
Vol.60付録

POWER DoLLS2 tactical manual
『パワードール2』タクティカルマニュアル

難度A級のSLG『PD2』を、ラスト直前まで徹底攻略！　自由度が高いゆえにどう攻略すればいいか迷う人も多いと思うが、DPSが自信を持って贈るとっておきの作戦プランを見れば、初心者でもクリアは可能。これでもう誰もが名指揮官だ！

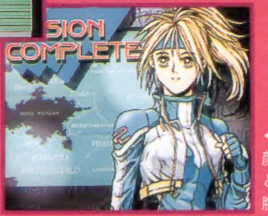
●11月20日●SLG●¥6,800●アスキー●MC(2ブロック)

contents

MISSION1 ●ナイトクルーズ……3
MISSION2 ●Rナイトクルーズ……4
MISSION3 ●ワイアーカッター……6
MISSION4 ●マディマンデイ……8
MISSION5 ●ストームアウト……10
MISSION6 ●オクトパスハンティング……12
MISSION7 ●ジェンカ……14
MISSION8 ●マンデリンカフェ……16
基礎知識……2
兵器データ一覧……18
『PD2』インフォメーション……19

ビギナーのための基礎知識

まずは、『PD2』の基本的な流れを説明しよう。ゲームの流れを把握したら、各ミッションの攻略を読もう。こうして総合的な知識を得てからプレイしたほうがグッと楽になるぞ。



▲女性ならではの強さを秘める部隊、DoLLS

◀彼女たちの笑顔が見られるかどうかはキミの腕しだい！

DoLLSミッションチャート

作戦立案
↓
部隊編成
↓
敵地潜入
↓
作戦行動
↓
任務完了

編成フェイズ

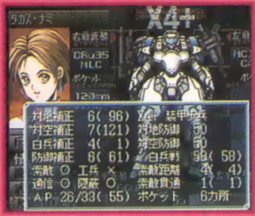
1 作戦立案

作戦立案とは、DoLLSの作戦行動の指針を決めることで、具体的には各部隊の行動開始時間や侵入および脱出手段の決定、支援部隊の設定などを行う。実戦ではDoLLSの十数倍もの敵を相手にするため、作戦がいい加減だとまず間違いなくミッションをクリアできないだろう。

◀作戦は設定されているが、あまりあてにならないので必ず変更しよう。

2 部隊編成

作戦が決まったら、出撃するメンバーの武装を決めて部隊を編成する。主力兵器となるパワーローダー（以下PLD）は目的別に数タイプ用意されているので、メンバーの能力を最大限に生かせるような武装を考えよう。



▲搭乗するメンバーや、搭載する武装によってPLDの能力も変わる。

実戦フェイズ

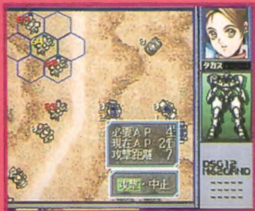
3 敵地潜入

航空機による高々度降下や潜水艦による射出など、目的地へのアプローチ方法は1つではない。ただし、ターゲットに近いほど敵のガードも堅くなるので注意。接近しすぎて輸送機を撃ち落とされたり、ターゲット付近に降下して完全包囲されるなどという事態は避けたい。

◀C559輸送機で敵領空に侵入。ここからすでにDoLLSたちの戦いは始まっている。

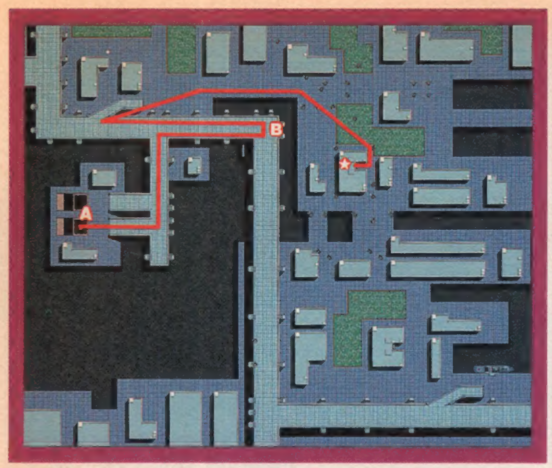
4 作戦行動

無事潜入が成功すれば、いよいよ行動開始。ただし、敵兵力をまともに相手にするのではなく、いかにムダな戦闘を避けるかが重要だ。



▲文字どおり孤軍奮闘のDoLLS。この圧倒的な戦力差を頭脳でカバー！

ミッション別攻略へ…



MAP DATA

MAP中に実線で示したモノが今回の攻略ルートだ。また、説明が必要となるポイントにはそれぞれ記号が入れてあるので、説明と合わせて利用すること（この形式はミッション8まで共通とする）。

ミッションの目的は、旧港湾施設に隠蔽されているターゲットの奪取。各部隊はメンテナンストンネルから侵入し、任務終了後同地点から脱出すること。

編成Phase

司令部の通達では、部隊を2つに分けた陽動作戦を提示してくるが、ここは戦力を集中して正面突破を試みよう。編成は、PLD3機による潜入工作部隊が1部隊のみ。詳しい武装内容については下記のWeaponの項を参照すること。ちなみに司令部の作戦どおりに動くと、陽動係の索敵型は途中で足止めを喰らい中破、残り2機では戦力不足で撤退を余儀なくされる。

Enemy Data

序盤ながら、敵との数字上の戦力差は約十倍。絶対数はそれほど多くないが、敵の種類は出揃っている。この機会に、各兵器への対処法を覚えておけば今後の展開が楽になるぞ。

タイプ	配置数
X4装甲歩兵	2
X4R装甲索敵歩兵	2
X4C装甲強襲歩兵	2
TS3装甲歩兵	6
TS3C強襲装甲歩兵	4
M58V主力戦車	2
M43W中型戦車	2
M3AA対空自走砲	4
M2IC歩兵戦闘車	8
総数	32

▶スタンダードなタイプX4。装甲が弱く装備も頼りないが、使い方しだいで意外な戦力に。

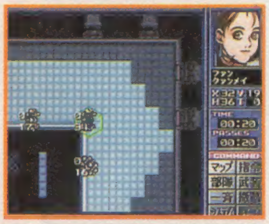
weapon

部隊はX4Rが1機とX4が2機の3機編成。X4の右肩にはMC105mmキャノンの榴散弾仕様を、左肩にはMC88mm速射砲の徹甲弾仕様を装備。両足のポケットには、肩装備各武器の予備弾を2ケースずつ携帯すること。また、携帯武器はM61グレネードの実弾仕様を所持。X4Rに関しては携帯武器と左肩のみの装備となるので、片手にはSC55MKⅡマルチセンサ、肩には重量級だが威力の高いMC120mmキャノンがベスト。最後に全機にD1タイプ（P.5のコラムを参照）の武器であるM6Aガトリング砲などを装備させよう。

実戦Phase

STEP 1 高架路から狙撃!!

A地点潜入後、高架路上のB地点まで各機を高速移動させる。ただし、装備によってAP値にばらつきが出るので、足並みを揃えるようにすること。B地点に到達したら、X4Rを東端に配置して索敵をかける。すると待機状態の敵部隊を発見できるので、高架路上から一方的に攻撃を仕掛けて残さず撃破！ 対象となる装甲の種類ごとに効果的な弾のタイプが決まっているので（P.11のコラムを参照）、車輌系には徹甲弾、PLD系には榴散弾を必ず使用すること。



▲自ターン終了直前に高架路の内側まで待避しておけば、反撃の心配もない。

STEP 2 残存兵力を一掃!!

高架路上での攻撃によって索敵範囲から敵部隊の姿が消えたら、北側から高架路を降りて徐々に東へ。この時点で敵部隊の大半は壊滅しているはずだが、まれに撃ち逃した敵が現れるので要注意。移動するときは事前に索敵をかけて、安全を確認してから進むように。ちなみに、索敵によって得られた視界は索敵したPLDが動かない限り有効なので、ターン終了直前に索敵するクセをつけよう。

STEP 3 ターゲットに接近!!

ターゲットが隠蔽されているのは★マークの建物。これまでの指示どおりに進めていれば、あとは建物を守る数機のPLDを残すのみだ。建物の入口は東側にあるので、念のため真北から索敵をかけておこう。周囲の安全が確認されたら、もっともAP値が高いPLDで屋内捜索を行うこと。ターゲットは1回の捜索で発見できる。回収後は高速移動で離脱。足並みが乱れても、気にせずに各機をA地点に戻そう。

▲司令部の作戦どおり爆薬を設置しようとしても「作戦目標ではない」と警告されるだけ。

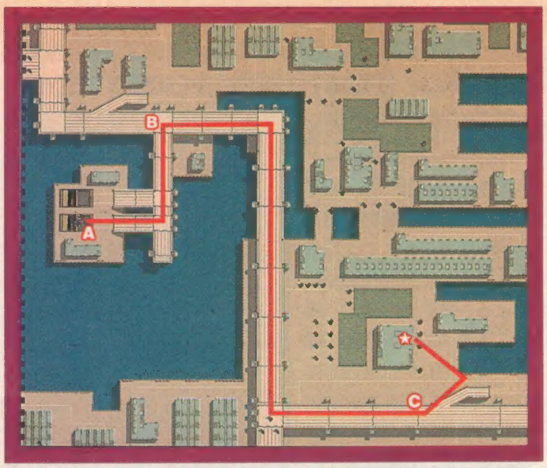
Check Point

ここまで攻略を書いて言うのも何だが、このミッションは途中撤退してもOK。それというのも、ミッション自体が実戦を想定したシミュレーションであるからだ。もっとも、シミュレーションといえども経験値が入るので、クリアしたほうが利口というもの。

MISSION 2 {R-Night Cruise}

●R ナイトクルーズ

現在、深刻な被害をもたらしている胞芽熱が、今後オムニ全土に急速に広がる可能性が高い。今回の目的は、敵が所持しているワクチン製法の奪取だ。



MAP DATA

一見してミッション1と酷似しているが、敵の配置数や建物の構成などが微妙に異なっている。基本攻略はそれほど変わらないが、ルートや重要ポイントが変わっているので注意すること。

編成Phase

事実上、DoLLSのデビュー戦ということになるが、人員、装備とも充実しているとはいえない。しかも、敵兵力は確実に増強されているので、正面から正攻法でいくにはリスクが大きすぎる。そこで今回から重要になってくるのが〝隠蔽〟コマンド。これはPLDに特殊な姿勢制御を施して、敵に見つかり難くするというカモフラージュ行為だ。隠蔽効果は機体を動かさない限り持続するので、APに余裕がある機体は、自ターン終了直前に必ず隠蔽を行うこと。このように極力正面衝突を避けつつも、基本はミッション1と同じく一方的な攻撃を加えること。敵部隊の増強に合わせて襲撃をかけるポイントも増えているので、各ステップを確実にクリアしていくことが重要だ。

weapon

キャンペーン中盤までの主戦力となるX4＋が早くも配備されるので、これを使わない手はない。編成は、X4＋が3機、X4Rが1機、X4Cが1機というところ。まず、全機に所持させるD1武器はM6Aガトリング砲、X4＋の装備はMC105㎜キャノン榴散弾仕様とMC88㎜速射砲徹甲弾仕様の組み合わせがベスト。X4Rは索敵のため、両手にSC55MkⅡを持たせ、左肩にはM6Bガトリング砲を装備させる。各機のポケットには予備弾を装備して、余裕があればミサイル対策として、デコイ（P.15のコラムを参照）を持たせよう。

Check Point

作戦的には司令部の案を無視するわけだが、柔軟な対応と確実な成果が信条のDoLLSにとってはそれほど問題ではない。ただ、MAPの攻略ルートを見て疑問に思った人に説明しておくと、作戦立案時に入手したものはニセ情報。問題のターゲットは★マークの建物に隠されている。情報を鵜呑みにして進軍すると無用な戦闘をするはめに……。どうやらオムニ諜報部の情報は信憑性が低いようだ。

▲何も知らずに作戦を進めて指示された建物を調べると、こんなメッセージが……。

Enemy Data

敵総数の増加よりも、索敵タイプが強化されている点が頭痛のタネ。特にPLDの天敵ともいうべきHC11汎用ヘリには要注意。ヘリの索敵は地上物に影響されないうえに半径20ヘックスという膨大な索敵距離を誇る。ヘリが存在する限りDoLLSの動きは筒抜け。しかも、索敵タイプのユニットはほとんどSC55MKⅡを搭載しているので、否応なく持久戦になる。

タイプ	配置数
X4装甲歩兵	2
X4R装甲索敵歩兵	2
X4C装甲強襲歩兵	2
TS3装甲歩兵	6
TS3C強襲装甲歩兵	4
M58V主力戦車	2
M43W中型戦車	6
M3AA対空自走砲	4
M2IC歩兵戦闘車	8
M2SC装甲偵察車	8
HC11汎用ヘリ	1
総数	45

CHARACTER of DoLLS キャラクターオブドール

女性だけで構成される華麗なる部隊DoLLS。ここでは彼女たちの簡単なプロフィールを掲載しておこう。

ハーティ・ニューランド

前大戦（第一次独立戦争）において、初代DoLLSを創設した名パイロット。現在は軍務省に入り、指揮官という立場から新生DoLLSを支えている。

実戦Phase

問題の胞芽熱がBC兵器であるかどうかは別として、敵がワクチンを持っていることは確実。目的は敵部隊の殲滅ではないので、任務終了後はすみやかに離脱すること。

STEP 1 レーダーを叩け!!

作戦立案時に部隊を２つに分けた場合でも、まずはB地点で合流させること。A～Bへ移動する際には、必ず索敵ヘリを撃墜（後述）しておくように。数ターン後には騒ぎを聞きつけた索敵車輌が続々と押し寄せるので徹甲弾で確実に撃破。MC88㎜速射砲さえ装備していれば、ほとんど一撃で倒せるだろう。車輌迎撃が一段落したら、ミッション１と同様に高架路の東端で敵部隊に対して狙撃開始。ただし、ターン終了直前にはPLDを高架路の内側に待避させることを忘れずに！

▲ヘリを撃ち落とす自信がなければ、PLDのうち１機に対空ミサイルを装備させよう。少しは楽に倒せるぞ。

ヘリが最優先

開始後、A地点の東側で待機すると、エリア南側から汎用ヘリが必ず現れる。ここでは敵からの反撃を考えずに接近して、対空射撃の射程に入ったら５機がかりで撃墜すること。逃した場合は、深追いしてでも叩き落とせ！

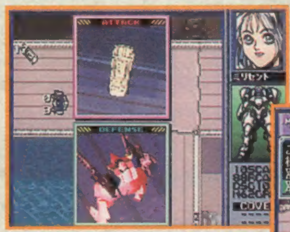
TACTICAL TEXT 臨機射撃

臨機射撃とは…

臨機射撃とは、行動中のユニットが動きを察知されたときに発生する反撃行為のこと。これは敵味方ともに共通のシステムで、反撃を受けたユニットは強制的にAPを消費して回避行動を行う（つまりAPが減る）。ユニットが警戒移動を行っていれば反撃を喰らう確率は低くなるが、AP消費は変わらない。ちなみに、同ターン内に臨機射撃で反撃できる回数は１ユニットにつき１回だけだ。

D1は必須

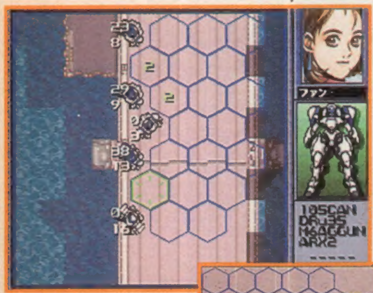
プレイヤーが反撃側であることを想定して説明すると、臨機射撃による反撃を行うにはいくつかの条件がある。ひとつは、弾丸の入ったD1タイプの武器を持っていること、もうひとつは同ターン中にまだ臨機射撃を行っていないということだ。以上の条件を満たしていれば、近くで敵が動いたときにどのように対処するか聞かれる。ここで武器と目標を選択すると１回だけ攻撃が行われる。ただし、臨機射撃を行うのはあくまでも敵のターンであり、敵を攻撃すれば自分の位置も知られるということもお忘れなく……。



▲角を曲がった直後に発見され、予想外のAP消費を強いられることも……。
▶臨機射撃の攻撃目標が索敵タイプなら、迷わず攻撃すること。

STEP 2 高架路を南東へ!!

索敵車輌の迎撃と高架路からの狙撃によって敵部隊を撃破したところで、高架路を南下する。場合によっては索敵車輌の残存部隊が北上してくるので、X4Rを中心に慎重に進むこと。移動の際は、高架路の西側にへばりつくように動くと多少は安全になる。同様にして、時間をかけながら高架路を東に進み、次なる狙撃ポイントであるC地点を目指そう。



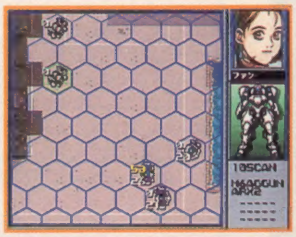
▲南下するときは各機の間隔をせばめること。これで、索敵範囲外からの不意打ちを喰らうことも少ない。
▶一方的な狙撃による敵部隊の殲滅。戦力差をカバーするにはこれしかない。

埠頭の攻防

場所が変わるだけでやることは変わらないが、C地点から一方的な狙撃を試みること。おそらく敵部隊は隠蔽状態にあって、こちらの命中率が低くなっている。こんなときは精密射撃を選んでやると命中率が格段に上がり、ムダ弾を撃たなくてすむ。

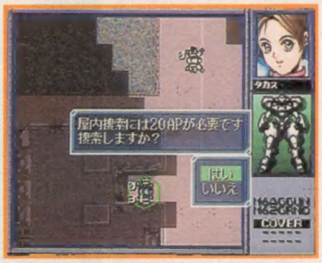
STEP 3 警備陣を排除!!

高架路の端から索敵をかけて敵の位置を把握したら、高架路を降りて港の近くまで接近。この付近に陣取れば、建物に近づかずとも警備陣を攻撃することが可能だ。各機の弾薬が残っていれば長期戦も可能だが、おそらく余裕はないだろう。そこで、敵の増援が途切れたら、AP値がもっとも高いX4Cで★マークの建物に突入!!



◀遠距離からの集中砲火によって、２～３ターンで片を付けること。

ターゲット回収後、即行で離脱

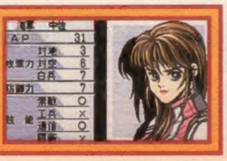


▲ターゲットを奪取するには、建物のこの地点で屋内捜索コマンドを実行すればよい。

X4Cの突入に関しては、一度建物まで接近して南側に隠れ、次のターンで突入＆屋内捜索を一気に行うのがベスト。たとえ発見されても、このターンさえ耐えれば勝ったも同然。あとはAPの許す限り全力でその場を離れること。ただし、残存兵力の不意打ちに備えて各機の足並みは揃えよう。

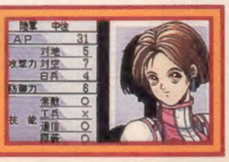
ヤオ・フェイルン

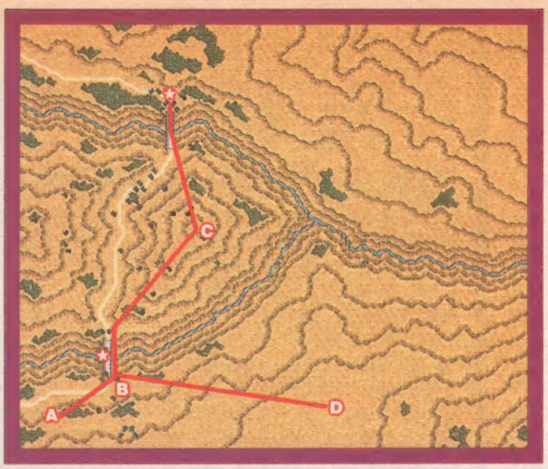
前大戦のエースパイロットで、新生DoLLSではハーディに代わって実戦指揮官を務める。性格は陽気で積極的、気さくで面倒見がよい姉御肌なので、他のメンバーの信頼も厚い。



タカス・ナミ

技術者として日系企業に勤めていたが、次期主力PLD開発で軍に出向したおり、ハーディと知り合いDoLLSにスカウトされた。新生DoLLSでは副隊長を務める。

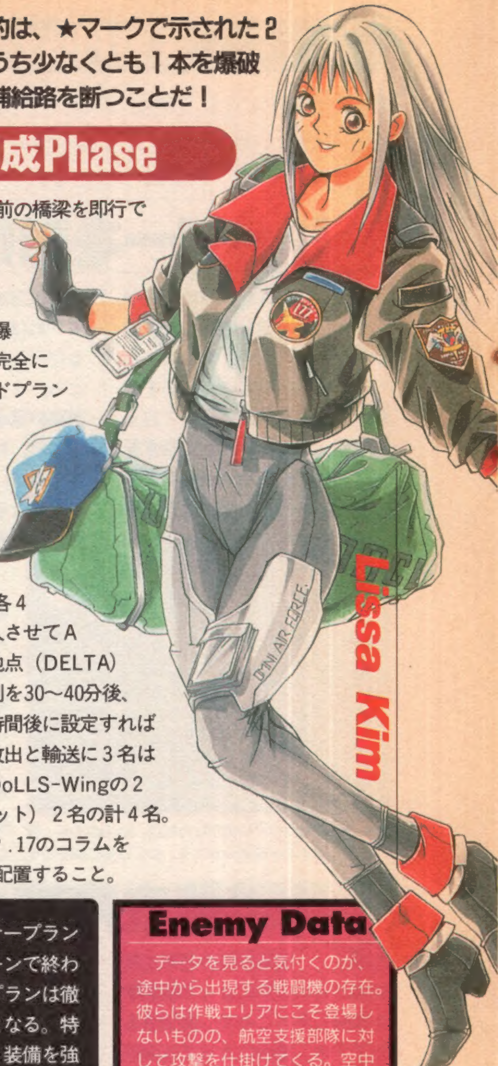




MAP DATA

メインとなる舞台が山岳地帯のため、激しい高低差のもとで任務を遂行することになる。また、航空支援部隊DoLLS-Wingが登場するので、地上だけでなく作戦空域にも気を配らなければならない。

本作戦の目的は、★マークで示された2本の橋梁のうち少なくとも1本を爆破して、敵の補給路を断つことだ！



編成Phase

今回は、手前の橋梁を即行で爆破して緊急脱出するビギナープランと、両方の橋梁を爆破して任務を完全に遂行するハードプランを同時に説明していこう。どちらのプランにしても、侵入および離脱方法は共通で、各4名構成の2部隊を南西のコースで侵入させてA地点に降下。救出機の着陸地点はB地点（DELTA）にして、ビギナープランなら到着時刻を30～40分後、ハードプランなら作戦開始から約2時間後に設定すればいいだろう。航空部隊に関しては、救出と輸送に3名は必須。実質的に支援可能な人員は、DoLLS-Wingの2名と空対地装備のNPC（ゲストユニット）2名の計4名。各航空部隊は必ず1名編成にして（P.17のコラムを参照）、作戦エリアの南または南東に配置すること。

weapon

BEGINNER PLAN ビギナープラン

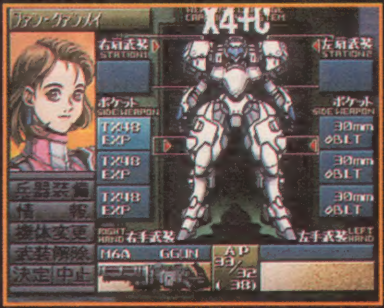
編成内容は、X4が1機、X4Rが2機、X4+が3機、X4+Cが2機の計8機。基本武装はMC105mmキャノン榴散弾仕様とMC88mm速射砲徹甲弾仕様をメインにし、初登場の誘導ミサイルDRu20ATMを2～3機に搭載すると地上戦が楽になる。X4+CにはM62グレネードの発煙弾仕様を持たせて、ポケットにはTX48高性能爆薬を3個。各機最低1個のデコイとD1タイプの武器を装備。航空部隊を細かく設定する必要はない。

HARD PLAN ハードプラン

基本編成はビギナープランと同じ。武装を重視して、MC105mmキャノンをMC120mmキャノン榴散弾仕様に。また、X4とX4Rの3機の肩にはDRu20ATMを、さらにヘリ対策としてDRu35MLCを1基搭載する。X4+Cのグレネードは実弾仕様に変更して、TX48高性能爆薬は各機3個、計6個を所持。航空支援部隊はF231戦闘攻撃機を4機。武装は両翼端にAIM4G短距離AAMを、メインにはARCL60mmロケットを装備すること。

Check Point

今回の作戦は、ビギナープランならうまくいけば数ターンで終わってしまうが、ハードプランは徹底交戦となるためかなりの長丁場となる。特に後者では重武装が要求されるが、装備を強力にするほどAP負荷が大きくなってスピードが殺される。しかも、脱出時には機体を放棄、爆破するため、所持する武装はすべて失うということに。今後のミッションを考えて、消耗したくない装備は所持しないこと。



▲どのPLDに誰を搭乗させるかも重要。少なくともX4+Cには、工兵技能を持った者が望ましいだろう。

Enemy Data

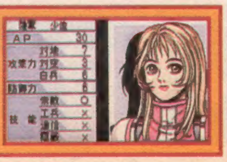
データを見ると気付くのが、途中から出現する戦闘機の存在。彼らは作戦エリアにこそ登場しないものの、航空支援部隊に対して攻撃を仕掛けてくる。空中戦のようすはエリアマップを見ることで確認できるが、詳しい戦況などは各ターンの境目に表示される。プレイヤーは空中戦に関しては何もできず、ひたすら勝利を祈るしかないのでせめて強力な武装をさせておくこと。

タイプ	配置数	出現数
X4装甲歩兵	8	0
X4R装甲索敵歩兵	8	0
X4C装甲強襲歩兵	4	0
TS3装甲歩兵	8	0
TS3C強襲装甲歩兵	8	0
M58V主力戦車	2	0
M43W中型戦車	4	0
M3AA対空自走砲	20	0
HC11汎用ヘリ	1	0
FK17C戦闘攻撃機	0	4
AK9+戦闘攻撃機	0	3
総数	63	7

CHARACTER of DoLLS

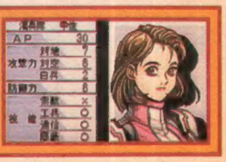
ジュリア・レイバーグ

大企業の重役だった父親の失脚にともない軍に入隊、初代DoLLSの一員となる。今回の戦争では、とある理由からDoLLS再結成に真っ先に応じた。



ファン・クァンメイ

ハーディの幼なじみで、彼女に協力を求められてDoLLSに参加。今回はヤオのサポート役として、常に的確な助言を与える心強い存在となる。

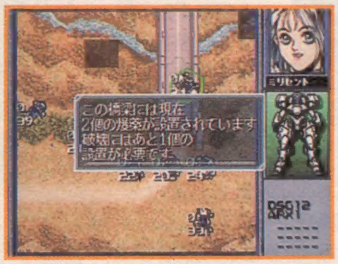


実戦Phase

ターゲットの爆破後は、PLDを放棄爆破しVLC2垂直離着陸機で現場より脱出。救出機の到着までには敵の対空砲を叩いて、歓迎の準備をしておくこと。

STEP 1 南西から通常降下!!

南西から侵入を開始すると、数ヘックス進んだところで対空砲火を浴びるはず。あまり深く侵入する必要はないので、適当な場所でX4+Cを降下させて周囲の安全を確認。各機の降下終了とともに付近の敵を一掃して、B地点に布陣。ここから橋梁の向かい側と山岳地帯の敵を遠距離射撃で撃破する。



▲ターゲットを爆破するには、合計3個のTX48高性能爆薬を設置する必要がある。

分岐点!!

B地点から、ある程度敵機を撃破すれば、向こう岸に煙幕を張ることで第1ターゲットに近づける。爆薬設置後、ビギナープランならX4+Cが橋梁を離れてから爆破。エリア南側に敵部隊はいないので悠々と救出地点に向かおう。ハードプランの場合は設置するだけで、まだ爆破してはいけない。

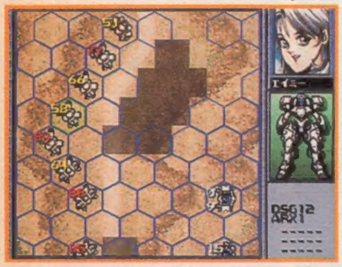
STEP 2 山頂付近を制圧!!

ここからはハードプランを目指す場合の説明だ。このミッションは、C地点を制圧してしまえばクリアしたも同然。ただ、ふもとから山頂部にかけては索敵仕様のPLDが配置され、一方的にミサイルで攻撃される危険がある。どうにも近寄れないときは、支援爆撃に頼ること。

◀山岳地帯の敵部隊のようす。索敵タイプとミサイル装備の兵器がバランスよく配置されている。

STEP 3 南下する部隊を迎撃!!

C地点の制圧が終わる頃には、第2ターゲットの橋梁を越えて北方の増援部隊が南下を始める。ここは地の利を生かしてDRu20ATM&長距離精密射撃で接近する前に撃破。弾薬の尽きた武器は除装して、機体を軽くしておくこと。



▲山岳地帯に構えて持久戦。弾薬のストックが気になるところだが、ギリギリ間に合うはず。

爆撃ポイント

支援爆撃は依頼した次のターンに行われる。そのため、移動後の敵位置を予測しなければならない。オススメはできないが、移動後の敵位置を確認後、直前のデータをロードするのも…。

TACTICAL TEXT 地形の高低差

「PD2」の戦闘において、高低差はかなり重要な要素となる。当然高い位置から低い位置を索敵する場合のほうが視界が広がり(写真下で比較)、地上物の影響も受けにくい。さらに、攻撃の命中判定時にも、攻撃側の位置が高ければプラス修正が加えられる。

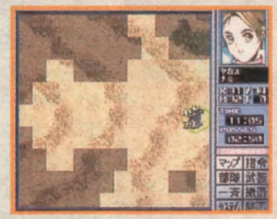
低位置の場合…

低位置から高位置の対象を攻撃するのは基本的に不利で相手が隠蔽状態だと撃破するのもひと苦労。しかも、攻撃側の索敵範囲外に予備戦力を構えていることが多いのでうかつに近寄れない。ただ、低位置といえども切り立った崖の側面や、両側を高架路などに挟まれた場所は例外で、高位置からの索敵を逃れる有利な地形になる。

高位置の場合…

山岳地帯の高台などに布陣すれば、かなり有利な展開が望める。しかも、汎用ヘリや爆撃機などの航空ユニットを確認しやすく、臨機、対空射撃の命中率も上がる。ただし、左で説明している崖の側面には要注意。索敵で相手の姿を確認しても一部しか見えず、D0、D1タイプの武器では攻撃を仕掛けられないこともある。

低 ← 高度差 → 高

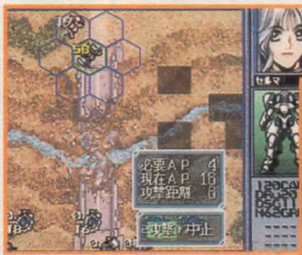


STEP 4 第2ターゲットへ!!

第2ターゲットの北側は木立に囲まれ、接近しないと視界が開かない。当然ながら敵装甲車輌が潜んでいるので、付近の森林地帯を重点爆撃。すると、ダメージを追った敵ユニットが姿を現すのでとどめを刺すこと。ある程度片づいたら、X4+Cを橋梁の端に配置して爆薬を設置。この無防備な瞬間が一番危険なので、警戒を怠らないように。もし発煙弾を所持しているなら、橋梁の北側一帯に撃ち込んで煙幕を展開しよう。

救出機によって離脱!

任務が終了したらD地点へ。既にターゲットを爆破しているおかげで、エリア南側に敵が侵入する恐れもない。もしグレネード系の弾薬が余っていれば、経験値稼ぎをするのもよい。



◀第1ターゲットを爆破。ビギナープランの場合は北側に敵ユニットが残っている。一方的な狙撃も可能だ。

▶救出機の発進時刻は、現場の都合によって変更することができる。

マフィル・ハティ

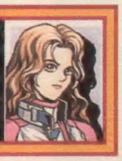
偵察、索敵のプロで、抜群の行動力と高い白兵戦闘能力を見込まれてハーディにスカウトされる。ちなみに、一度見た人物や事柄などは談笑しながら記憶できるという特技を持っている。

陸軍	大尉	
AP		30
攻撃力	対地	-1
	対空	0
	白兵	6
防御力		6
技能	索敵	○
	工兵	○
	通信	×
	[illegible]	×

アリス・ノックス

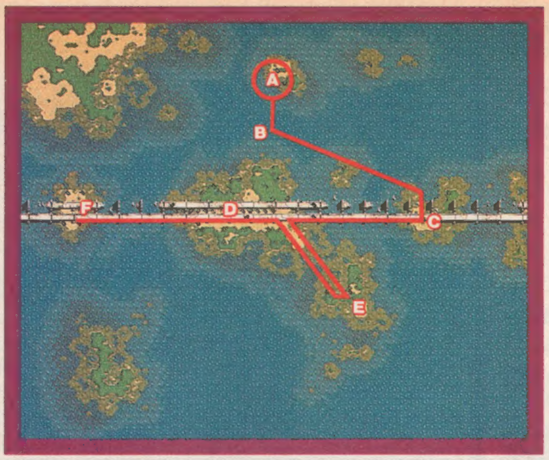
オムニでも屈指の資産家の娘で、母親は有名なファッションデザイナー。育ちのわりには高慢な態度もなくて人なつっこい性格。ちなみに、服装や装飾品は部隊一の華麗さを誇っている。

[illegible]	大尉	
AP		29
攻撃力	対地	7
	対空	6
	白兵	7
防御力		5
技能	索敵	×
	工兵	×
	通信	×
	[illegible]	○



MISSION 4 {Muddy Monday}

●マディマンデイ

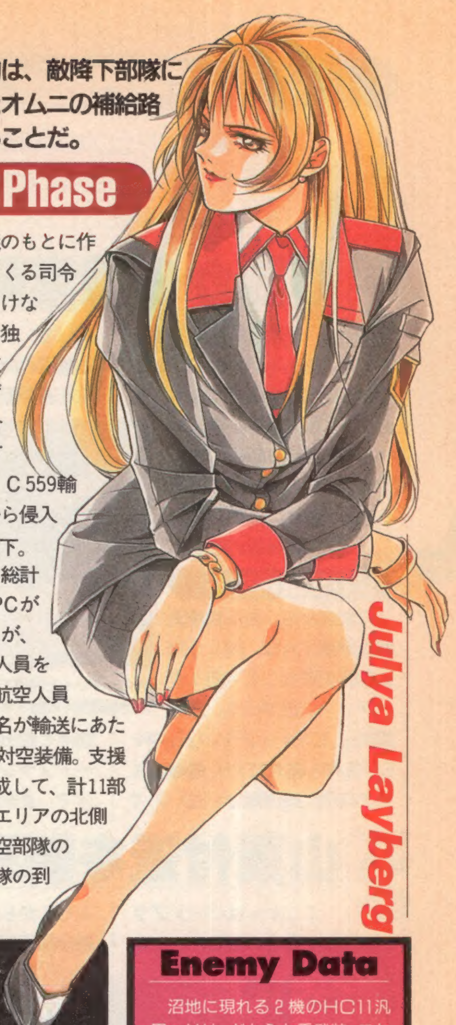


MAP DATA

MAPの大半は見渡す限りの沼地。移動にかかるAPコストが高いため少しずつしか移動できず、中央を走るハイウェイからは視界を遮る物もない。支援爆撃なくしては近寄ることすらままならない。

今回の目的は、敵降下部隊に占拠されたオムニの補給路を奪回することだ。

編成Phase

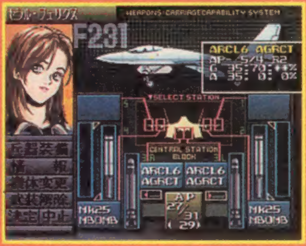


Julya Layberg

入念な会議のもとに作戦を提示してくる司令部には申しわけないが、今回も独自の作戦を敢行する。まずは2部隊、合計9名の降下部隊を編成、C559輸送機にて北から侵入後A地点に降下。本作戦では、総計10名ものNPCが指揮下に入るが、さらに支援部隊を強化するため陸戦人員を1名支援砲撃部隊に回すこと。次に航空人員に関しては、DoLLS-Wingのうち3名が輸送にあたり、残り2名はF231攻撃戦闘機で空対空装備。支援砲撃、および爆撃部隊は各1名で編成して、計11部隊となる。待機空域はいずれも作戦エリアの北側一帯に設定する。燃料の都合上、航空部隊の待機時間は限られているので、各部隊の到着時間をずらすこと。

weapon

今回の編成は、X4＋が3機、X4Rが2機、残り4機はX4で十分だ。X4とX4＋の標準装備に関しては前回と同じだが重装備の必要はない。ただ、2機のヘリの存在を考えると、対空装備のM7Bガトリング砲とK.DRu35MLCを2基はほしいところ。X4Rは新たに配備されたSC88センサを装備して、索敵仕様にする。



▲航空部隊の対地装備は、射程が長くレンジの広いARCL60㎜ロケットがメイン。

▲支援砲撃部隊の武装に関しては、NPCとまったく同じにすればよいだろう。

Check Point

エリアの北を制圧後、砲爆撃管制に徹するという何とも消極的な作戦だが焦りは禁物。うかつに敵の射程に飛び込めば、次のターンでミサイルの嵐、もし脚部にダメージを喰らおうものなら致命傷となる。ただでさえAP消費が大きい沼地でとん挫した味方ユニットを搬送する場合などは、移動がさらに困難になる。攻撃経験値は惜しいが、ここはひたすら辛抱するしかない。

▲何もすることがないユニットは、とりあえず付近をうろつかせてAPを使い切ること。理由はP.13にあり…。

Enemy Data

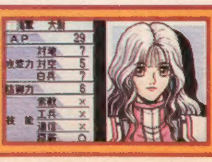
沼地に現れる2機のHC11汎用ヘリは、どちらも重武装。これはA地点でしばらく粘っていると近寄ってくるので、ギリギリまで引き寄せてから一気に撃墜すること。8機のX4Rは両手にセンサを装備した索敵仕様になっていて、ミサイル装備と合わせるとかなりの脅威だ。ただし、敵の地上部隊がこちらに接近してくることはないので、遠くから爆撃管制をしている分にはいたって平和なものだ。相手の装備が装備だけに、今回は持久戦の構えで臨むこと。

タイプ	配置数	出現数
X4装甲歩兵	4	0
X4R装甲索敵歩兵	8	0
XJ1装甲歩兵	4	0
M43W中型戦車	8	0
M3AA対空自走砲	16	0
M4Mt自走ミサイルランチャー	12	0
HC11汎用ヘリ	2	2
AK9＋戦闘攻撃機	0	8
総数	54	10

CHARACTER of DoLLS

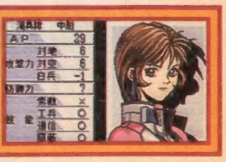
セルマ・シェーレ

「銀髪のコンピュータ」の異名をとる天才で、ヤオの後輩。セルマの理論を凌駕するヤオの実力に対しては、信頼を超えて親しみさえ持っている。



ライザ・モリーナ

第一次独立戦争時に父親を空爆で亡くして軍に入隊。性格は活発ながらも繊細で、初代DoLLSの頃から報告書作成などの事務処理を管理している。



実戦Phase

作戦の目的は第８ハイウェイ周辺からの敵部隊の排除。目標エリア降下後、砲爆撃直接戦闘を行い、第８ハイウェイから18ヘックス以内のすべての敵を殲滅すること。

STEP 1 北の小島が足場!!

A地点の島に降下するときにはかなりの対空砲火を浴びるが、墜落覚悟で島の先端まで接近すること。まずX4+Cを降下させて周囲のようすを確認。次に敵の姿を確認できたら、X4+CかX4+を敵の頭上に降下させて白兵戦を仕掛けよう。降下時の白兵戦はどちらかが破壊されるまで続くので、ターンを気にする必要はない。しかも、このときだけは臨機射撃が発生しないというオマケつきなので利用しない手はない。降下後の１ターンで島を制圧したら、次は東の小島へ。島には数機のPLDと自走砲がいるので、サクッと片づける。あとは２機のヘリを落とすだけだ。

▲制圧完了。あとは、しばらくの間、支援部隊に爆撃要請を繰り返すことになる。

STEP 2 ハイウェイを集中爆撃!!

ハイウェイを占拠しているという情報どおり、ＣからＦのハイウェイに沿って敵ユニットが展開しており敵部隊の大半がD地点近辺に潜んでいる。中央の島、特にハイウェイ近辺を重点的に爆撃しつつ、余裕があったらＣ～Ｆのハイウェイに沿った部分も制圧しておく。基本はレンジの広い爆弾で敵をいぶり出し、場所が判明したら威力の高い爆弾でピンポイント攻撃すること。

◀ハイウェイの上には、多数のユニットが潜んでいる。

STEP 3 敵の索敵に注意!!

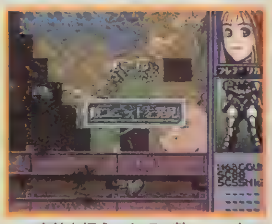
敵の索敵に注意しなければならない理由は、何もミサイルの脅威ばかりではない。左ページの敵データを見ればわかるとおり、敵側にも航空部隊が多数用意されている。早い話が爆撃の可能性があるということだ。仮に爆撃を喰らった場合、１回あたりAK9＋戦闘攻撃機の２機編成で、最低２発の爆弾を浴びることになる。PLDが密集していればその被害は計りしれないので、常に一定の間隔をあけて分散させておこう。

◀航空部隊のようすは、常にエリアマップで確認すること。

TACTICAL TEXT 索敵

索敵とは…

索敵とは、各種センサを使って周囲の状況を察知し、文字通り敵の姿を探索すること。『PD２』では相手の姿を確認できない限り攻撃もできないので、索敵がいかに重要かは言うまでもない。敵よりも先に、または一方的に索敵を成功させることが作戦成功のカギだ。ちなみに、索敵を行って敵を察知する範囲は、使用する機体、装備によって異なる。途中に建造物や煙幕、木立がある場合は視界がさえぎられるので要注意！



▲索敵を行うことで、敵ユニットの配置が明らかになる。

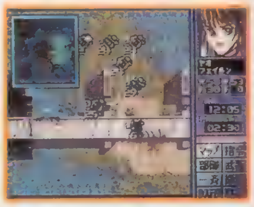
見えない敵をあぶり出す！

基本的には敵の姿が見えない限り攻撃できないのだが、Rタイプ（間接攻撃兵器）だけは唯一例外となる。特にグレネード銃は効果こそランダムだが範囲が広く、遮蔽物（建物など）越しに攻撃できるのでさまざまな使い方ができる。中でも、建物で入り組んだ地点など、索敵の効かない地点に撃ち込むと効果的。敵ユニットが隠れていた場合は、ダメージ表示とともに姿が現れる。姿さえ見えれば、ミサイル系で攻撃することも可能だ。

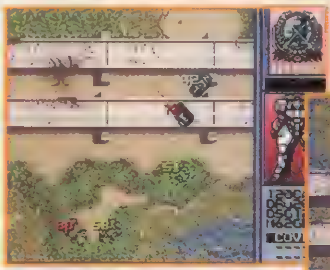
▶索敵範囲外でも、グレネードを撃ち込めばこの通り。

STEP 4 東回りで中央へ!!

１時間ほどかけて爆撃が一段落ついたら、Ｂ地点からＣ地点、ハイウェイ沿いと、MAPで示したルートどおりに進撃を開始。残存兵力の大半はかなりのダメージを受けているので、広範囲に索敵をかけて１機ずつ確実に叩いていく。ハイウェイ付近の敵ユニットを確認する場合は、状況確認コマンド。「付近に敵がいるかどうかわかりません」と表示されれば作戦終了。余裕があればMAP中を調べてすべての敵ユニットを排除するもよし。ターンを終了すれば、沼地ともおさらばだ。



◀Ｃ地点を起点に索敵をかけ、徐々に西へ移動していく。

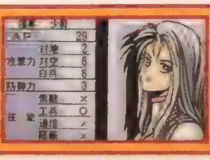


▶仕上げのＦ地点。この連中を撃破するとミッションコンプリート！

◀爆撃後のハイウェイ付近。敵の姿もほとんど見られない。

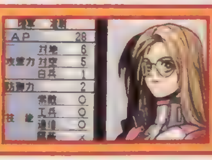
アニタ・シェフィールド

有名な音楽家の娘で慰問演奏のため各地を回っていたが、このとき知り合った女性兵士の死をきっかけに軍に入隊。メンバーが苦境に陥ったときは、身を挺して突っ込んでしまうほどの情熱家。



マーガレット・シュナイダ

大学で管理プログラムを研究していたが、出向先の工場で破壊工作に巻き込まれ、この事件を機にDoLLSに入隊。工作任務や電子戦操作を担当する一方で、子どもっぽい一面も……。



MISSION 5 {Storm Out}

●ストームアウト

MAP DATA

敵のアジトというだけあって、警備はかなり物々しい。メインとなるのは建物のある敷地内だが、アプローチの仕方で難易度が大きく変わる。地の利を考え、南の崖はぜひ制圧しよう。

オムニ総司令官である大統領の子息が誘拐された。ミッションの目的は言うまでもなく、人質を敵アジトから奪回すること。

編成Phase

この任務は時間的な制約があるため（あくまでもストーリー上のこと）、敵本体への直接降下急襲という危険なプランを選択する。部隊編成は、総計11名を２つに分けて射出降下部隊を準備。降下目標はＡ地点（ECHO）に設定。救出部隊はVLC2の２機編成で、降下地点をＤ地点（DELTA）、現地到着時刻を5:50〜5:55に変更。作戦開始時刻は、4:55に固定されているので、実質的な活動時間はわずか１時間足らずということになる。また、エリア北側には敵の地上戦力が集結しており、敷地内で騒ぎが起きれば間違いなく駆けつけてくる。ことが穏便にすむとは思えないが、直接対決など考えないこと。目的はあくまでも人質救出であり、人質の無事が最優先だ。

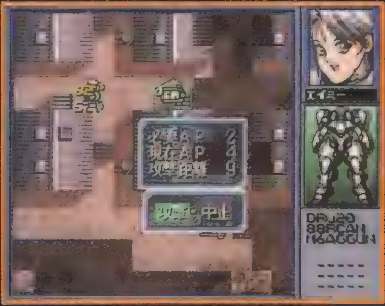
weapon

[illegible]

[illegible]

Check Point

屋内捜索のチャンスは一度だけ。敷地内の勢力を短時間で全滅できれば、敵本隊が到着するまでわずかながら余裕が生まれる。この間にX4Cを中心とした捜索部隊を突入させ、残りの部隊は崖の上から援護にあたる。あらゆる可能性を考えても、捜索部隊による捨て身の索敵と、援護部隊の狙撃というコンビネーションがベスト。



▲装甲車輌とはち合わせたらＤＲｕ20ATMで撃破。迎撃されることはないが、敵もデコイを所持している。

Enemy Data

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	14	16
[illegible]	14	16
[illegible]	8	8
[illegible]	8	4
[illegible]	8	4
[illegible]	8	4
[illegible]	60	48

CHARACTER of DoLLS

エリィ・スノウ

初期入植地出身のため、DoLLSの中でもとりわけ愛国心が強い。愛らしい外見から子どもっぽく見られがちだが、意外なまでに強い意志の持ち主。

AP		27
攻撃力	対地	4
	対空	6
	白兵	2
防御力		6
技能	索敵	×
	工兵	×
	通信	×
	[illegible]	○

ミチコ・ネイデル

過疎の進む漁村の出身で、町を出たいという欲求とタダで操縦資格が取れるという理由で軍に入隊。叩き上げの兵士だけあって精神面が強い。

AP		29
攻撃力	対地	3
	対空	3
	白兵	3
防御力		6
技能	索敵	○
	工兵	×
	通信	×
	[illegible]	×

実戦Phase

今回の作戦は非公式のため援軍は期待できない。また、一部マスコミが事件をかぎつけたため、ことが公になる前に人質を救出しなければならない。

STEP 1 目標エリアに直接降下

A地点に展開後、まずは周囲の装甲車輌を一掃。崖の中腹あたりにも装甲車輌が隠れているため、1ターン目の終了直前にはPLDを分散させておくこと。こうすれば、敵のグレネード砲による被害を最小限にできるはず。2～3ターンで崖を完全に制圧したら、建物付近の車輌を遠距離射撃。これはかなり一方的なモノで、反撃の心配もない。ただし、あまり時間をかけるわけにはいかないので、早めに戦力を分けて捜索部隊の突入を開始すること。このとき、西の茂みに隠れている索敵車輌に要注意。

▶相手が自走砲程度なら、白兵戦で潰してもよい。

STEP 2 敷地西側を制圧!!

捜索部隊が崖から降りたら、即座に索敵。B地点には待機中のM58V主力戦車が10台近く配置されているので、1ターン以内にすべて撃破する。次に建物の南西にX4Rを配置して、崖下からの視界を確保すること。次のターンには、北のゲートから数台の装甲車輌が侵入するので、これを前進しつつ迎撃してC地点を目指す。C地点の屋内捜索が無事終了したらX4C以外のPLD部隊を崖まで後退させる。この行動中には、ある程度のダメージを覚悟する。

◀C地点さえ捜索したら、北側の建物群に用はない。

STEP 3 即行で屋内捜索!!

C地点の捜索が終わったら、X4Cは建物にへばりつくようにして下の建物へ。各建物の両脇には障害物があって通り抜けられないので、間違っても右回りに移動しないこと。後はMAPで示したルートどおり、東に向かって建物を1つずつ捜索していく。捜索中は、X4Cに隠蔽行動をとらせておくとより安全になる。もちろんこの間にも、崖からの援護射撃＆狙撃を忘れずに行うこと。

▶慎重かつ大胆に。即行で調べていくこと。

人質の幽閉場所は

人質が幽閉されている場所は、ある一定の法則で決まる。まず、上下どちらかの列の建物の屋内を1つでもよいから捜索する。すると人質の居場所は、捜索しなかった列の建物の5番目（位置ではなく、5番目に捜索する建物という意味）になる。

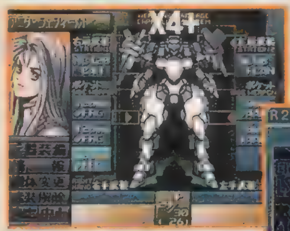
TACTICAL TEXT 装備設定

バランスが大切

武器や備品にはそれぞれAP負荷値が決まっていて、それを装備することにより、APにマイナス修正がなされる（一般に、威力の高い武器ほどAP負荷も高い）。敵との物量差を埋めるためにも最大限に武装させたいところだが、速度を犠牲に武装すれば、ただの間抜けな標的となってしまう。プレイヤー独自の装備を設定するときは、武力と速度のバランスに気をつけて決定すること！

弾薬のタイプ

弾薬には種類があり、それぞれが異なる特徴を持っている。まずミサイルと高速弾は、どのようなユニットに対しても高い効果がある。次に、爆弾やロケット弾、グレネード弾は、命中率98%と高確率だがダメージはランダム（もちろん、基本的な威力が高いモノは、最高ダメージも大きい）。榴散弾と徹甲弾は、性質が正反対。前者はPLDに、後者は装甲車輌に絶大な威力を発揮する。これら弾薬の特徴を把握して、効果的に使い分けること。ちなみに通常弾では、装甲車輌に対してはほとんどダメージを与えられない。

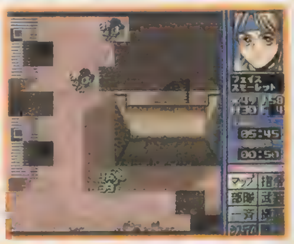


▲上記の理由から、両肩に異なる仕様の武器を装備させると効率がよい。

▶肩装備のロケットやグレネード系は威力が低いので使用しないように。

STEP 4 脱出路を確保!!

MAPで示したルート通りにいけば、★マークの建物に人質が捕らえられている。人質を収容しだい、ルートに従って離脱。ちなみに、建物の南側は険しすぎてPLDでは登れない。崖上の援護部隊は数機だけ援護に残して、残りはD地点へ急行。D地点の装甲車輌を叩いておかないと、救出機が撃ち落とされる可能性がある。



◀X4C離脱時は、建物の影に隠れるようにして移動するとよい。

▲D地点に構えている自走ミサイルランチャー。放っておくと、確実に救出機は撃墜される。

完全無防備…

救出機の脱出は敵のターンが終わってからになるため、完全に無防備な時間が生じる。安全を確保するためにも、機体を放棄、爆破する前に、D地点北側の崖から遠距離射撃を行って装甲車輌を潰しておくこと！

コウライ・ミキ

代々海洋調査を続けてきた家系に生まれ、戦争による海洋汚染を防ぐために軍の環境保護機関に入隊。戦争の早期終結を願いDoLLSに参加。PLDの操縦経験が長く、トップクラスの腕前。

AP		30
攻撃力	対地	6
	対空	6
	白兵	1
防御力		4
技能	索敵	[illegible]
	工兵	[illegible]
	通信	[illegible]
	開錠	[illegible]

ジュリィ・レイバーグ

ジュリアの妹で、尊敬する姉の後を追って軍に入隊。戦闘においては攻撃に片寄り気味で、敵を深追いするクセがある。性格は楽天的で、社交的。場の雰囲気を陽気に盛り上げるムードメーカー。

AP		31
攻撃力	対地	6
	対空	0
	白兵	6
防御力		2
技能	索敵	[illegible]
	工兵	[illegible]
	通信	[illegible]
	開錠	X

MISSION 6 {Octopus Hunting}

●オクトパスハンティング

MAP DATA

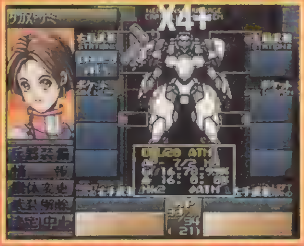
コーネル岬の各所には、クレーターのような待避壕が掘られている。MAPにはターゲットの姿がマークされているが、実際のミッションではランダムに配置されるので間違えないように。

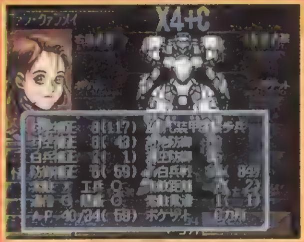
ターゲットは、岬に配置された索敵用トレーラーだ。今回は、敵部隊到着前に待避壕を急襲、索敵用トレーラーを破壊して海上交通の安全を確保する。

編成Phase

このミッションは作戦エリアへのアプローチ法が特殊なため、PLDは5機までしか参加できない。もっとも、敵の隙をついて行う破壊工作という性質上、まったく危険はない。また、DoLLSのメンバーも最後の2人が加わって、全17名勢ぞろい（キャンペーン開始時に選ばなかったキャラクターは登場しない）。誰を参加させるかは自由だが、この機会に能力の低いメンバーを鍛えるのもよい。詳しい作戦内容を確認しておくと、潜入工作部隊は最大の5機編成。上陸ポイントにはA地点（ALPHA）を選び、任務終了後の救出依頼はD地点（CHAR-LEY）で行うこと。

weapon





Check Point

敵部隊は時間とともに続々と増えていくので、1機でも敵の姿を確認したら要注意。敵ユニットは茂みや崖を利用して包囲してくるので、経験値稼ぎをする場合でも無理は禁物。また、予定時間を過ぎると、スキップジャックはDoLLSを見捨てようとするが、妙に男気のある艦長が「待った」をかけるので心配無用。このやりとりはちょっとした見ものかも……。

▲索敵用トレーラーを破壊したあとの味方の回収地点は臨機応変に変更できるが視界が開けている砂浜がベスト。

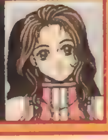
Enemy Data

CHARACTER of DoLLS

ハンナ・ウィンクラー

学生時代の教師に影響されて、新旧移民間の対立をなくすために海軍に身を投じた。厳しい統制意識を持つ一方で、実は涙もろい感動屋。

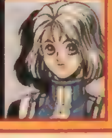
AP		26
攻撃力	対地	3
	対空	1
	白兵	6
防御力		3
技能	索敵	○
	工兵	／
	通信	／
	医療	／



ミリセント・エヴァンス

訓練中の事故がもとで一旦は戦闘PLDパイロットへの道をあきらめたが、親友のフェイスの推薦でDoLLSに参加。運動能力は抜群。

AP		30
攻撃力	対地	7
	対空	7
	白兵	5
防御力		6
技能	索敵	○
	工兵	○
	通信	○
	医療	○

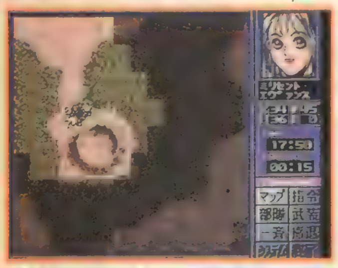


実戦Phase

作戦エリアへの侵入には、小型の特務作戦用潜水艇スキップジャックを使用する。艦はPLDを5機しか搭載できないため、この作戦は5名以内で遂行することになる。

STEP 1 西の岩場に上陸

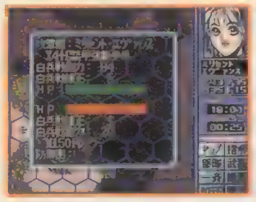
A地点に上陸後、MAPで示したルートに従って作戦を展開する。ここからしばらくの間は敵部隊が現れないので索敵は不要。各機の足並みを揃える必要もないので、高速移動で崖の頂上部を目指す。待避壕は合計12カ所、そのうちターゲットのいる壕は6カ所。このミッションではどこにターゲットがいるかは完全にランダムなので、1つずつ地道に探すしかない。また、各壕は防壁がクレーター状におおっているため通常の遠距離索敵では中のようすまではわからない。そこで、索敵をかけるときは、1カ所だけ開いている出入口（裂け目）方向から行うこと。



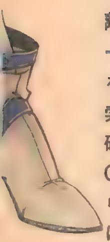
▲AP値が40近くあるなら、壕に接近して内部を確認したほうが早いだろう。

STEP 2 2部隊に分散!!

待避壕を捜索するときは、効率を考えて2部隊に分離。森林地帯の多い北回りのルートにはX4RRと2機のX4+Cを割り当てる。ここで、X4RRの索敵能力を使い広範囲の視界を確保して、敵を発見しだいX4+Cを向かわせる。北西エリアから北東エリアの捜索が終わる頃には、敵が姿を現すが戦闘は避けること。南回りの部隊は索敵ポイントも少ないので、ひと足先に砂浜に着くだろう。

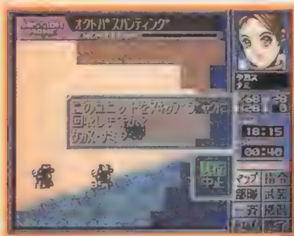


◀トレーラー相手なら、白兵戦も一方的なモノに……。



STEP 3 砂浜から離脱!!

ターゲットを6機すべて破壊したら、D地点に急行。ただし、スキップジャックは回収依頼コマンドを実行してから浮上するまでに1ターンかかるので、砂浜までの距離を逆算してタイミングを計ること。



▲回収地点は砂浜であればどこにいてもかまわない。

▶回収依頼後、あまり待たせ過ぎるとこんなことに……。

TACTICAL TEXT 経験値

キャラ成長のしくみ

キャラクターの能力のうち、対地、対空、白兵、防御、AP、以上5つの補正値は、経験を積むことで1ずつ上昇していく。各補正値の右側のカッコ内に表示されているのが目標経験値。これがゼロになればレベルアップ。どのような状況で経験値が得られるかは、下記の表を参照のこと。また、各ミッションには出撃ボーナスという隠し経験値が存在している。内訳は、任務を成功したときにAP以外の経験値に10、APには3加算され、大成功のときはAP以外に30、APに10が加算される。成功と大成功の分岐条件は非公開だが、各ミッションの目的を考えればわかるはず。

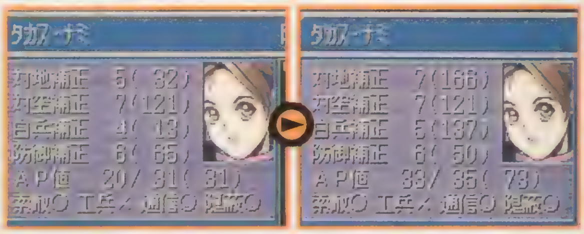
テクニック

ここでは、経験値を意図的に増やす技を紹介しておく。まず、自ターンを終了させる前に必ずAPを使い切ること。特に、隠蔽行動を行ってターンを終えれば安全性も上がって一石二鳥。APが余りすぎているときは、警戒移動などで2～3歩移動すればいいだろう。次に、任務を終えて余裕があり、なおかつグレネード銃の実弾仕様を持っていれば、防御経験値が稼げる。味方のPLDに対してグレネードで攻撃を行うと「効果範囲に味方ユニットが…」と警告されるが無視して攻撃。ダメージ覚悟だが、確実に経験値を得られる（大破の一歩手前でやめておくように）。

種別	条件（取得経験値）
対地攻撃経験値	攻撃時（1）、命中時（1）
対空攻撃経験値	攻撃時（1）、命中時（1）
白兵戦経験値	白兵戦実行時（1）、敵撃破時（4）
防御経験値	対地、対空攻撃回避時（1）、被白兵戦反撃時（1）、被白兵戦撃破時（2）
AP修正経験値	ターン終了後、残りAP値が補正済AP値の1／16の場合（2）

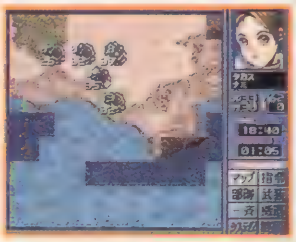
STEP 4 キャラを育てる!!

100機を超える敵ユニット相手に経験値を稼ごうという場合は、C地点にX4RRを配置して、護衛役にX4+C1機をつける。後はB地点で迎撃をしつつ後退していけばよい。ただし、引き際が悪いと脱出することも困難になるので注意。



救出ポイントは臨機応変に変更

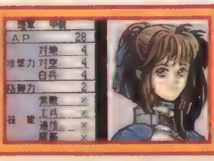
捜索に手間取ってしまうと、敵部隊を気にしながらの脱出となる。このような場合は、高速移動で岬の最南端に移動して敵部隊を引き離すこと。ただし、道が曲がりくねっているため、時間がかかるのが難点。



◀岬での回収はこの地点。通常ならまず使うことはない。

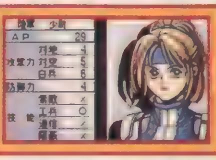
アヤセ・ミノル

空軍のアクロバットチームから、DoLLSに志願した変わり者。戦闘機で鍛えた独特のセンスをPLDで生かして「曲芸師」の異名をとる。性格や態度は、とても真面目。少女らしい一面も……。



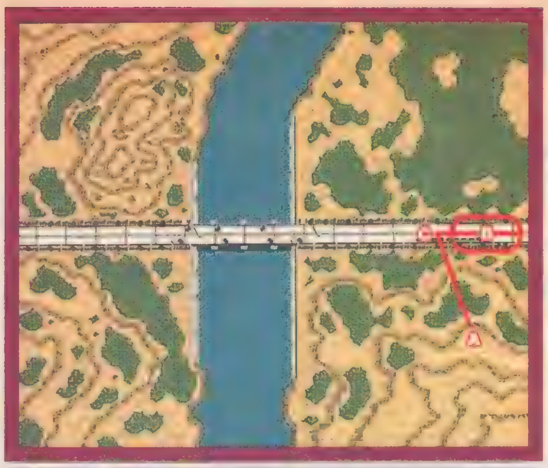
フェイス・スモーレット

陸軍のコマンド部隊出身で注意深さや安定度が高く、どんなに困難な任務でも生還することから「リターニング」の異名をとる。ちなみに、ミリセントとは学生時代からの親友。



MISSION 7 {Jenca}

●ジェンカ



MAP DATA

舞台となるのは大河にかかるカオルン橋。注意すべきは橋の両サイド。崖の側面と同じく索敵の盲点となっている。また、橋の上に上がる際の移動コストが高いので注意すること。

ジアス軍が開発中の特殊兵器が、工業地帯へ輸送されるという情報が入った。目的は、敵輸送部隊を強襲して積み荷を検分することだ。

編成Phase

今回は、侵入から離脱までわずか3ターンで片を付ける。まずX4C2機が陽動部隊となって、AC17強襲機でエリア東から侵入する。敵の対空砲火をまともに浴びるため、パイロットは防御力の高いセシルが適任。強襲機で橋上空を蛇行後、A地点より南南東の河岸に降下する。次に、地上部隊を総動員して東より侵入降下。各機の降下ポイントはB地点一帯の路面の植え込みだ。X4Cを降ろしたら周囲の安全を確認の上で順に降下していく。詳しい装備に関しては、最低限の任務達成ならビギナープランを、100%達成を目指すならならハードプランを参考に。

weapon

BEGINNER PLAN
ビギナープラン

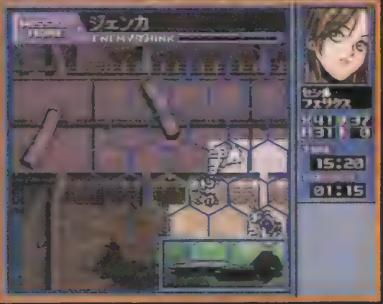
[illegible]

HARD PLAN
ハードプラン

[illegible]

Check Point

敵の臨機射撃を引きつけて対空ミサイルを消費させる陽動部隊は、必ず「第1降下部隊」に設定。降下の順番は番号順に順次行われるため、間違うとシャレではすまない。侵入時はかなりの砲火を浴びるが、強襲機なのでまず撃墜されることはない。



▲ここが強襲機による降下地点。路面のバリケードが見えたら少し南下して降下開始。

Enemy Data

[illegible]

タイプ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	63	0
[illegible]	4	0
[illegible]	8	0
[illegible]	2	0
[illegible]	8	1
合計	54	1

CHARACTER of DoLLS

エイミー・パーシング

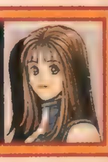
甘いルックスに甘い声、おまけに甘い物好きという砂糖菓子娘。ある事件がきっかけでヤオと出会い、DoLLSにスカウトされ入隊する。

陸軍		大尉
AP		30
攻撃力	対地	7
	対空	7
	白兵	6
防御力		5
技能	索敵	/
	工兵	○
	通信	×
	医療	○

フレデリカ・アイクマン

参謀本部で作戦立案に携わっていた秀才だが、デスクワークに飽き足らずDoLLSに入隊。そのしなやかな操縦から「キャットピープル」の異名をとる。

情報部		少尉
AP		26
攻撃力	対地	4
	対空	6
	白兵	2
防御力		7
技能	索敵	○
	工兵	×
	通信	○
	医療	×

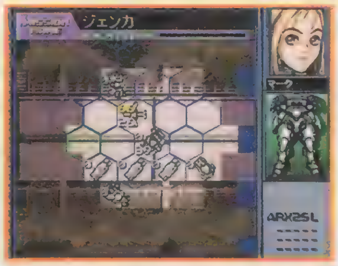


実戦Phase

目的の輸送部隊は8台のトレーラーで構成されている。積み荷の検分など産業スパイじみた作戦だが、最低4台は検分し、任務終了後はエリア東より離脱すること。

STEP 1 頭上降下で強襲!!

作戦の成否は、本隊が予定位置に降下できるかにかかっている。第1降下部隊のおかげで、敵の対空ミサイルも減っており本隊侵入時は対空射撃も少ない。ターゲットの1ヘックス上に展開できれば成功。降下を中断して輸送機を移動させれば、少し離れた場所にも降下できる。



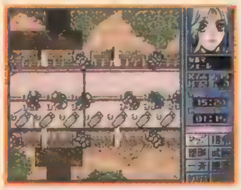
▲路面の中央分離帯（植え込み）を目印に降下させればターゲットを踏み潰す心配もない。

陽動部隊は……

2機の陽動部隊は、橋の路面に向かってグレネードを発射、敵の足止め目的で煙幕を展開。発射の際は、手前から煙幕を張れば、臨機射撃を浴びる危険もなくなる。辺り一面が煙に包まれたら、任務完了。後は南東方向に全速力で離脱するだけだ。

STEP 2 両サイドをクリア!!

次は、橋の両端に潜むPLDの排除。これはX4SとX4＋がメインとなって行う。X4RRの索敵によって姿を現したユニットを撃破。このとき周囲から臨機射撃を浴びる可能性が高いので、攻撃の前に隠蔽行動を行うこと。周囲の安全が確保されたらX4RRで路面の北と南の2カ所から索敵。橋沿いに発見した敵はDRu20ATMで攻撃しよう。


◀DRu20ATMは近すぎるユニットを攻撃できないので、援護部隊はなるべく東端に配置すること。

STEP 3 最低4台は検分!!

少なくとも4台のターゲットを検分できないとミッション失敗となる。ビギナープランでは手前の4台を検分して、あとは臨機射撃も気にせず東端に向かえばよい。ハードプランは8台すべて検分しなければならないので、まずは逃がさないように取り囲むこと。東端に逃げたターゲットは2度と戻ってこないので注意！　また、検分が終わった車輌は破壊しても構わない。放っておくと紛らわしいので、白兵戦を仕掛けて潰しておくこと。

▲このように両端を囲めばカンペキ。ただし、階段から下に逃げることがあるので要注意。

TACTICAL TEXT
ポケット備品

PLDの両脚部にはポケットと呼ばれるスペースがあり、戦闘を補助するアイテムや予備弾などを格納することができる。ここでは、ポケット用の特殊備品がどのようなモノなのか、備品別に説明しておこう。ちなみに、ポケット備品のAP負荷はいずれも1だ。

■手榴弾

弾数は2発で、威力別に2タイプある。使う機会は少ない。この攻撃は臨機射撃の対象にならない。

■発煙弾

手榴弾のスモーク版。この攻撃も臨機射撃の対象にはならない。

■スタンポッド

その名の通り電子機器をスタン（マヒ）させるという、白兵戦用のアイテム。これを使うと相手の動きを鈍らせ、一時的に白兵能力を低下させることができる。

■プローブ

投擲タイプのセンサで、使用後数ターンに渡って自動的に索敵をしてくれる。危険なポイントへの索敵には欠かせない。

■マルチセンサ

索敵時に使うと索敵能力を上げることが可能。手榴弾同様、使う機会は少ない。

■デコイ

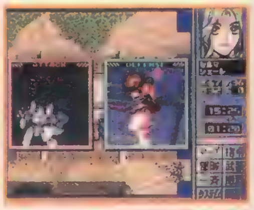
いわゆるチャフ。ミサイルを迎撃し損ねたときや、迎撃武器を持っていない場合に自動的に射出される金属片。おそらく、ポケット備品の中ではもっとも重宝するアイテム。弾数が3発と6発の2タイプ用意されている。

■TX48高性能爆薬

建造物などを破壊する際に用いる爆薬。設置するためにはAPを20も消費しなければならないが、起爆時間をセットできるのは便利。ちなみに、対地攻撃力は95で、普通の武器としても使用可能。

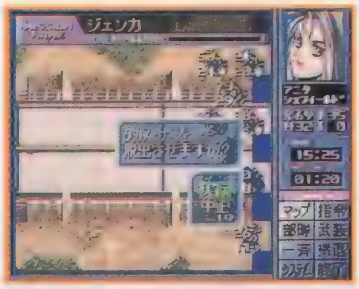
STEP 4 即行で離脱！

ハードプランでは検分、脱出に最低2ターンはかかる。陽動部隊で足止めしたとはいえ、脱出時には数機のPLDが攻撃を仕掛けてくる。このときばかりは、グレネード弾によるダメージを覚悟すること。


◀この程度のダメージには目をつぶろう。

脱出直前の経験値稼ぎ

検分が終了すれば、あとは東端に直行するだけ。今回は自ターンの終了直後に脱出できるので、APと弾薬が余っていればやることは1つ。東端にへばりついた状態で可能な限りの攻撃を行い、対地攻撃の経験値を稼ぐこと。キャンペーンも残り3ミッションとなったが、経験値稼ぎの効果は確実に現れているはず。最後で楽をするためにも、こまめな経験値稼ぎを忘れないようにすること。



▲見た目はかなり間抜けだが、脱出するには作戦エリア東端に張りついていればよい。

マーク・ピアスン

両親が軌道中継基地に勤めていたため、宇宙で生を受ける。宇宙軍に入隊した彼女は、大気圏降下訓練で初めてオムニの大地に降り立つ。このとき目にしたPLDの機動性に惹かれてDoLLSに志願。

階級		少佐
AP		28
攻撃力	対地	6
	対空	6
	白兵	5
防御力		5
技能	索敵	×
	工兵	×
	通信	○
	医療	○

エリオラ・イグナチェフ

ハーディと同等の戦歴を持つ、DoLLS最古参のメンバーの1人で、DoLLS-Wingのリーダー。装備や補給といった支援体制の調整を一任されていて、いまやDoLLSに不可欠な人材となっている。

階級		[illegible]
AP		30
攻撃力	対地	2
	対空	8
	白兵	7
防御力		2
技能	索敵	○
	工兵	×
	通信	○
	医療	×

MISSION 8 {Mandheling Cafe}

●マンデリンカフェ

MAP DATA

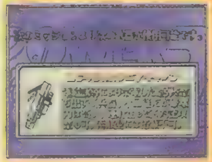
舞台は巨大な断層に囲まれた逆Y字型の渓谷。作戦内容は初の防衛任務となるが、地の利はDoLLSにある。北から侵入する敵に対して、中央の高台と東の崖は、最高の迎撃ポイントとなるだろう。

敵が戦線全域で急速に動員率を上げており、6時間以内に大規模な攻勢が始まると予測される。今回は敵前線部隊を喰い止めることが目的の防衛任務だ。

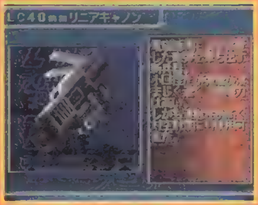
編成Phase

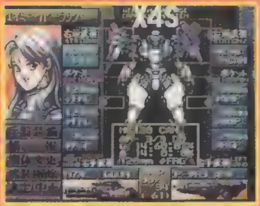
今までのミッションと比べ、比較的、楽な部類に入る。憂さ晴らしの意味も込めて、全戦力を投入して迎え撃とう。X4RR1機とX4+1機、X4S4機、計6機編成の部隊を2部隊編成。第1降下部隊はA地点侵入してC地点、第2降下部隊はB地点から侵入後D地点へと直行する。敵部隊の侵攻を考えて、降下開始時刻はもっと早い11:50に設定。支援NPCも4部隊加わるため戦力的には何の不満もないが、敵対する敵ユニットの総数も200を超えているので気が抜けない。もっとも、半分も倒してやれば撤退を始めるので、90分程度で終わるだろう。

weapon



[illegible]





Check Point

このミッションではD1タイプの武器、特にLC40mmリニアキャノンの使い方が重要なポイントとなる。D1の特徴としては、視界が確保できないと使えないことと、臨機射撃ができるという2点が挙げられる。しかし、ここで注目すべきは効果範囲で、標的となるユニットが複数隣接している場合、周囲1ヘックスまでダメージを与えることができる。これを利用すれば、1発で複数発分の成果を上げることが可能。

▲わずか1発でこのダメージ。こんな兵器が敵の手に渡ったらと思うとゾッとする。

Enemy Data

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	16	16
[illegible]	8	12
[illegible]	8	8
[illegible]	0	10
[illegible]	0	[illegible]
[illegible]	0	17
[illegible]	0	24
[illegible]	4	22
[illegible]	[illegible]	4
[illegible]	4	17
[illegible]	4	[illegible]
[illegible]	2	4
[illegible]	0	[illegible]
[illegible]	0	[illegible]
[illegible]	0	[illegible]
[illegible]	[illegible]	144

CHARACTER of DoLLS

セシル・フェリクス

第一次独立戦争では海軍に従軍して、後方支援を担当。パイロットとしての素質がハーディの目に留まり、DoLLSにスカウトされた。

軍籍		少佐
AP		31
攻撃力	対地	6
	対空	7
	白兵	6
防御力		7
技能	索敵	×
	工兵	×
	通信	○
	狙撃	×

マリー・エシコル

芸術学校の出身で、卒業とともに結婚。戦争が始まると夫が勝手に軍に入隊したため、結局彼女も入隊。才能を買われてDoLLSに参加する。

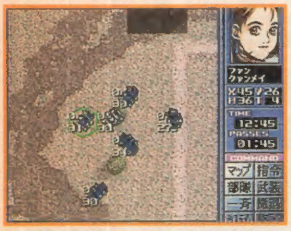
防空軍		中尉
AP		29
攻撃力	対地	6
	対空	5
	白兵	7
防御力		6
技能	索敵	×
	工兵	×
	通信	○
	狙撃	×

実戦Phase

本作戦では敵が撤退を始めるか、友軍の地上部隊が後方の備えを整えるまで、渓谷を突破する敵部隊を20以下に抑えなければならない。

STEP 1 2カ所の山頂に布陣

2つの部隊をCおよびD地点に展開後、エリア北東部から侵入してくる敵部隊を撃破する。メインはD地点からの狙撃だが、F地点の橋を突破した敵は、高速移動で駆け抜けようとするので要注意。第2部隊はC地点の崖の先端からはみ出すようにして、警戒にあたること。迎撃中に敵ユニットが北上を始めたら撤退の合図。数ターン後には第217大隊即応司令機ヒドラウイングから連絡が入り、無事任務終了。

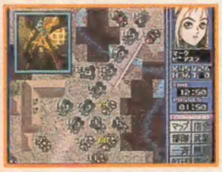


▲D地点の中でも、写真の位置がもっとも安全で狙撃もしやすい。

▲2段がまえの追撃役である第2部隊。活躍する機会はほとんどないだろう。

STEP 2 基本はヒット&アウェイ

崖の上という非常に安全な場所からの狙撃だが、D地点に関してはあまり崖の縁に近寄らないこと。ヘタにはみ出せば嵐のような臨機射撃が待っている。敵ユニットはどのみちF地点の橋を通過するし、橋周辺であれば、それほどはみ出さなくても射撃可能。どうしても届かないときは警戒移動で一歩踏み込んで、ターン終了直前に内側に戻ること。



◀膨大な数の敵ユニット。間違っても射程に入ってはいけない。

STEP 3 支援砲爆撃は作戦の要!!

大部隊と呼ぶにふさわしい敵ユニットたちは、F地点の橋のあたりで見事なまでに渋滞を起こしてくれる。支援砲爆撃を要請するときはF地点をメインに、D～E地点の直線上を指定する。ただし、支援砲爆撃は要請した次のターン開始時に行われるので、敵ユニットの移動による誤差を計算しておくこと。また、敵支援砲撃部隊の位置がこちらを攻撃することで判明した場合は、支援砲爆撃部隊が待機中であれば、攻撃を仕掛けることもできる。

▲このメッセージが現れたらもちろん攻撃を選択。これで敵の支援要請も怖くない。

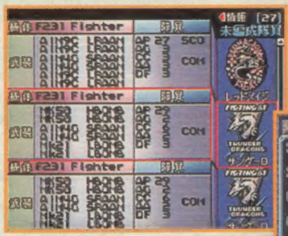
TACTICAL TEXT 航空支援攻撃

回避行動

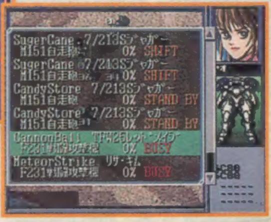
支援攻撃を行った部隊は、次のターンで「SHIFT」と表示される。これは、部隊が対地、対空攻撃を回避するために移動中であることを示している。このおかげで、同じ部隊に連続して支援を要請することは不可能だ。また、複数のユニットで構成された部隊の1ユニットにだけ支援を要請した場合でも、次のターンでは同じ部隊に所属するすべてのユニットがSHIFT状態となるので要注意。

部隊管理

回避行動で説明した理由からも、支援部隊は1部隊1ユニットで構成するのが望ましい。もしも、続けざまに爆撃を行いたいのであれば、2回に分けて支援要請を行うこと。すると、次のターンで支援部隊がSHIFT中でも、残りの支援部隊に爆撃を要請することができる。ちなみに、支援部隊の待機空域は、降下部隊の侵入ルートに合わせるとよい。これは、地上部隊の攻撃により敵ユニットが減っているため、作戦エリア侵入時に対空砲火を浴びる可能性が低いからだ。こういった支援部隊に対する配慮も忘れないように。



▲支援部隊として参加するNPCの装備を変更することはできない。



▶SHIFT中の部隊や交戦状態(BUSY)の部隊は支援要請することはできない。

STEP 4 ヘリの索敵に注意!!

ミッション開始から2～3ターン後には数機のヘリが姿を現すので、最優先で叩くこと。迎撃にはコツがあって、ヘリが臨機射撃の射程に入ったら「様子をうかがう」を選択して少しずつ引きつける。射撃可能なユニットが増えたところで一気に集中砲火を浴びせると、撃墜が楽になる。

▲ユニットリストがこれぐらいに増えたら攻撃OK。一気に決めよう！

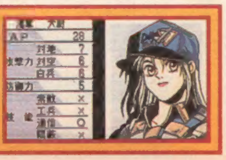
EXTRA 残り2ミッションは…

キャンペーンはいよいよクライマックスを迎え、ミッション7で問題となったジアス軍の秘密兵器も明らかになる。装備も新型こそ配備されないものの、LC40㎜リニアキャノンなどのストックが増えていく。戦力的には楽になるが、決して気を抜けない展開が待ち受けている。ここから先は、ぜひとも自分の腕で確かめてもらいたい。

▲ハーディの言葉は戦争の終わりを予感させる……。

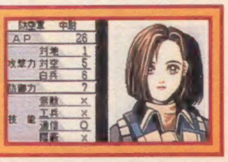
リサ・キム

空軍のアクロバットチームにあこがれて軍に入隊、エリオラに引き抜かれてDoLLSに参加。パイロットの腕は折り紙付きだがまれにみる努力家で、激務の合間をぬって看護兵の資格も取得。



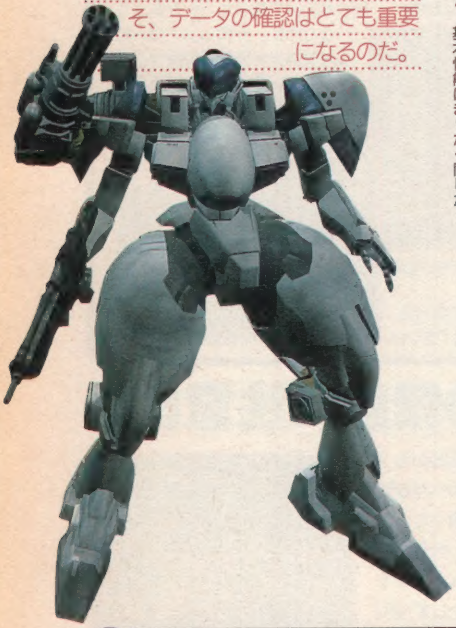
メリサ・ラザフォード

対空迎撃任務を得意とするパイロットで、技術知識に関しては並の整備員以上のモノがある。人当たりがよくて頼れる存在だが、専門用語だらけの会話は聞く者を怯えさせることもある(笑)。



兵器データ一覧

以下に掲載する3つの表は、『PD2』に登場する兵器の詳細データをまとめたモノだ。ちょっとしたことが命取りになる『PD2』だからこそ、データの確認はとても重要になるのだ。



主要兵器一覧

兵器名称	弾薬	弾数	射程	対地精度	対地攻撃	対空精度	対空攻撃	AP負荷	AP消費	タイプ
DSG10SMG	25mm通常弾	12	6	65	27	50	20	1	2	D1
DSG11SMG	25mm通常弾	12	7	60	29	45	22	1	2	D1
DSG12SMG	25mm通常弾	12	18	65	31	50	24	1	2	D1
ARX1アサルトライフル	20mm通常弾	18	11	85	23	63	25	1	3	D0
ARX2アサルトライフル	20mm通常弾	18	12	80	25	60	27	1	3	D0
ARX2SLアサルトライフル	20mm通常弾	18	11	75	25	57	27	1	2	D0
P-9RSアサルトライフル	20mm通常弾	18	13	90	27	66	30	1	3	D0
P-9RSアサルトライフル	20mmP9通常弾	15	14	90	29	66	34	1	3	D0
P-9RSアサルトライフル	20mmP9高速弾	15	14	90	31	66	38	1	3	D0
P-9SLアサルトライフル	20mm通常弾	18	12	85	27	63	30	1	2	D0
P-9SLアサルトライフル	20mmP9通常弾	15	13	85	29	63	34	1	2	D0
P-9SLアサルトライフル	20mmP9高速弾	15	13	85	31	63	38	1	2	D0
M6Aガトリング砲	30mm通常弾	8	7	70	30	80	30	2	3	D1
M7Aガトリング砲	35mm通常弾	8	8	70	33	80	33	2	3	D1
M7Aガトリング砲	35mm高速弾	8	8	70	35	80	35	2	3	D1
M6Bガトリング砲	30mm通常弾	8	8	73	35	85	35	2	3	D1
M7Bガトリング砲	35mm通常弾	8	10	73	38	85	38	2	3	D1
M7Bガトリング砲	35mm高速弾	8	10	73	40	85	40	2	3	D1
R20ロケット	2inロケット弾	10	14	—	30	0	0	3	3	R1
R25ロケット	2.5inロケット弾	8	14	—	40	0	0	3	3	R2
MC105mmキャノン	105mm榴散弾	11	12	90	55	0	0	3	2	D0
MC105mmキャノン	105mm徹甲弾	11	12	90	65	0	0	3	2	D0
MC105mmキャノン	105mm発煙弾	11	12	90	0	0	0	3	2	D0
MC120mmキャノン	120mm榴散弾	9	14	87	60	0	0	3	3	D0
MC120mmキャノン	120mm徹甲弾	9	14	87	70	0	0	3	3	D0
MC120mmキャノン	120mm発煙弾	9	14	87	0	0	0	3	3	D0
MC88mm速射砲	88mm榴散弾	8	12	82	40	30	15	4	4	D0
MC88mm速射砲	88mm徹甲弾	8	12	82	80	30	0	4	4	D0
MC88mm速射砲	88mm発煙弾	8	12	82	0	30	0	4	4	D0
LC40mmリニアキャノン	40mm高速弾	15	12	92	80	60	30	3	3	D1
DRu15ATM	Mk2対戦車弾頭	6	16	99	78	0	0	4	2	M0
DRu20ATM	Mk2対戦車弾頭	12	16	99	78	0	0	7	2	M0
DRu25ATM	Mk3対戦車弾頭	4	16	99	85	0	0	4	3	M0
DRu30MLC	Mk8対戦車弾頭	3	20	99	85	60	0	5	4	M0
DRu30MLC	Mk8対空弾頭	3	20	99	0	60	60	5	4	M0
DRu35MLC	Mk6対戦車弾頭	2	18	99	98	85	0	7	5	M0
DRu35MLC	Mk6対空弾頭	2	24	99	0	85	90	7	5	M0
DRu35MLC	Mk6両用弾頭	2	22	99	90	85	75	7	5	M0

各武器の精度は武器固有のもので、判定時にはさまざまな修正が加えられる。また、名称が同じモノは最初に装填されている弾薬が違うだけで、基本性能はまったく同じだ。

登場ユニット一覧

兵器名称	白兵	対地防御	対空防御	索敵距離	索敵貫通	兵器収納	機動力
X4装甲歩兵	50	40	40	4	1	4	110%
X4＋装甲歩兵	58	50	50	4	1	6	120%
X4S装甲歩兵	96	70	70	2	1	6	130%
X4R装甲索敵歩兵	40	30	25	10	3	4	130%
X4RR装甲索敵歩兵	32	30	30	18	4	2	130%
X4C装甲強襲歩兵	72	50	55	2	1	4	120%
X4＋C装甲強襲歩兵	84	60	65	2	1	6	120%
TS3装甲歩兵	35	30	25	4	1	2	100%
TS3C強襲装甲歩兵	66	40	35	2	1	2	110%
XJ1装甲歩兵	60	50	45	4	1	4	110%
XJ1R装甲索敵歩兵	45	40	30	12	3	4	110%
XJ1A装甲強襲歩兵	87	60	55	2	1	4	120%
FK231戦闘攻撃機	60	70	70	6	2	6	120%
AC17強襲機	20	80	60	6	2	2	100%
FK17C戦闘攻撃機	50	60	70	6	2	?	120%
AK9＋戦闘攻撃機	30	70	60	6	2	?	120%
C559輸送機	5	5	15	6	2	0	100%
VLC2垂直離着陸機	12	18	22	6	2	0	100%
M58V主力戦車	25	75	30	3	1	4	100%
M43W中型戦車	23	65	25	4	1	4	110%
M3AA対空自走砲	20	50	45	4	1	?	100%
M4ML自走ミサイルランチャー	20	30	15	4	1	?	100%
M2IC歩兵戦闘車	23	35	25	7	2	2	110%
M2SC装甲偵察車	21	40	25	9	3	2	100%
M150トレーラー	20	15	10	4	1	?	100%
M151自走砲	10	15	30	5	2	3	100%
HC11汎用ヘリ	0	80	30	20	2	4	200%

ジアスのPLDはオムニのX4シリーズをベースにしたシステム。

グレネード系一覧

兵器名称	弾薬	弾数	射程	対地攻撃	AP負荷	AP消費	タイプ
M51グレネード	G50Fグレネード弾	6	7	40	1	3	R1
M51グレネード	G50S発煙弾	6	7	0	1	3	R1
M61グレネード	G50Fグレネード弾	6	7	50	1	3	R1
M61グレネード	G50S発煙弾	6	7	10	1	3	R1
M62グレネード	G62Fグレネード弾	5	8	60	1	4	R1
M62グレネード	G62S発煙弾	5	8	0	1	4	R1
M63グレネード	G63Fグレネード弾	7	9	70	1	2	R1
M63グレネード	G63S発煙弾	7	9	0	1	2	R1
M71グレネード	G55Fグレネード弾	6	7	90	5	1	D1
M71グレネード	G55S発煙弾	12	7	0	4	1	D1
M72グレネード	G55Fグレネード弾	6	9	99	6	1	D1
M72グレネード	G55S発煙弾	12	9	9	5	1	D1
M114グレネード	G56Fグレネード弾	5	6	50	3	1	R2
M114グレネード	G56S発煙弾	10	6	0	2	1	R2
M115グレネード	G56Fグレネード弾	5	8	60	3	1	R2
M115グレネード	G56S発煙弾	10	8	10	2	1	R2

M71以下は肩装備。命中率はすべて98%。

INFORMATION

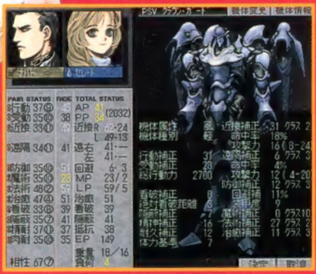
Windows95

『PD2』のスタッフが贈るファンタジーSLG

『シークエンス・パラディウム』

剣と魔法が統べる異世界を舞台に、騎士と16人の精霊が織りなす物語……。メカニカルな『PD』シリーズから一転、工画堂が放つ「ファンタジー戦術級シミュレーション」がWindows95にてプロジェクト始動！　精霊と契約した騎士は互いにパートナーとなり、巨像騎士「ウィザード」を駆って戦場へ。精霊の成長を見守る育成要素も楽しめる、期待度120%の超大作だ！

◀騎士を支えるはかなげな少女(精霊)。行く手には何が待ち受けているのか？



▶これが巨像騎士「ウィザード」。データの細かさは『PD』シリーズを超えたかも!?

▶そびえ立つ城塞の近くには、ファンタジーでおなじみのユニットが姿を見せている。

アクセサリー集

『パワードール　マニアキット2』

今やWindows環境には欠かせないデスクトップアクセサリー集の『PD2』バージョンがついに登場！　スクリーンセイバー13モジュール、MIDIデータ、ミニゲームに加えて、オリジナルピンバッチも付いた。定価¥4,800で工画堂スタジオより好評発売中!!

攻略本

電撃攻略王シリーズ

『パワードール2 公式攻略ガイド』

電撃攻略王が自信を持って贈る、ファン必携の『パワードール2公式攻略ガイド』。全10ミッションの完全攻略はもちろん、ビジュアル、戦術、データベースとあらゆる角度から徹底分析！　この1冊で、『PD2』のすべてが明らかになる!!

Presents

オリジナルドッグタッグをセットで10名にプレゼント

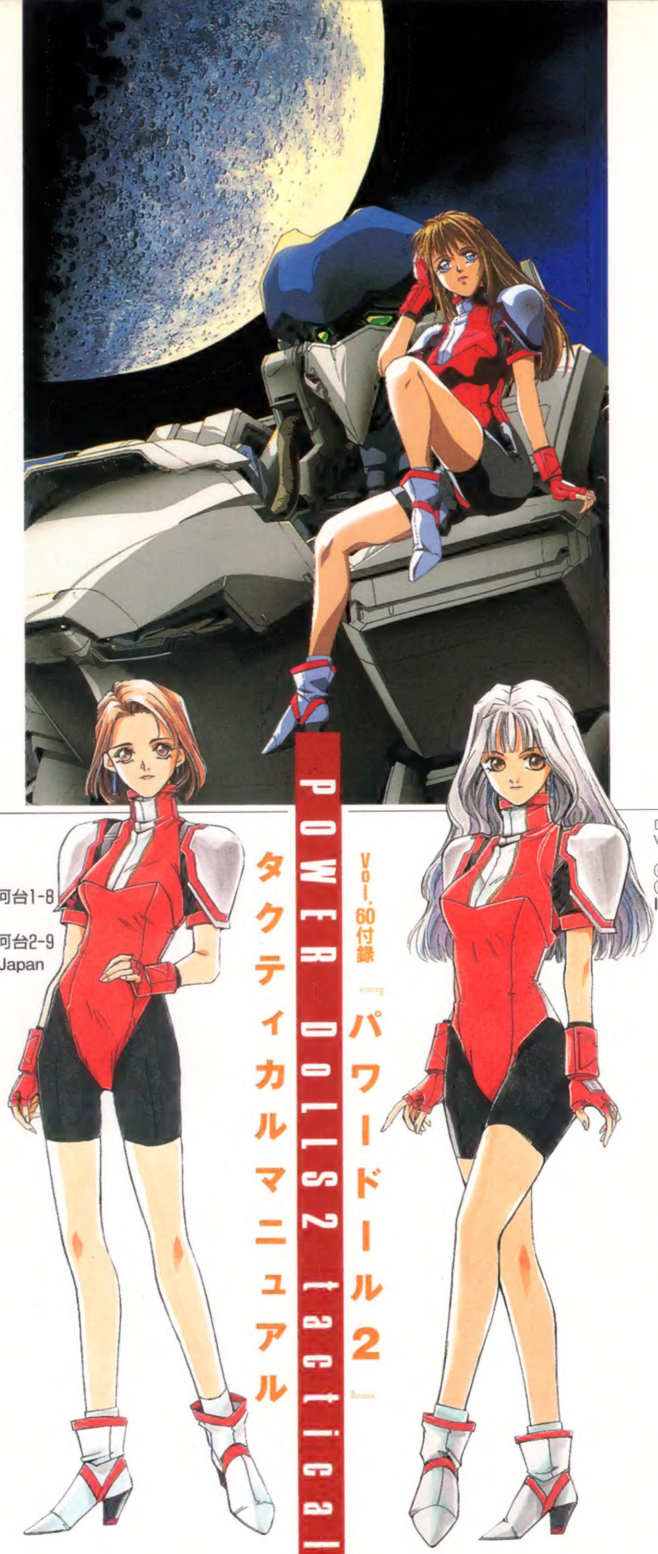
発売元のアスキーからプレゼントのお知らせ。『PD2』のメンバーの中から、ヤオ、タカス、ファン、セルマ、ミリセント、アヤセ、フェイス、エイミー、フレデリカ、ピアスンの10キャラぶん（各キャラ2個1セット）のドッグタッグを10名様にプレゼント。

あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　電撃PS編集部「PD2」係。しめ切りは、11月28日消印有効。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。ご了承ください。

◀表には「パワードール2」のロゴが、裏には名前、血液型、認識番号がエッジングされたプレミアムものの逸品だ。

『シークエンス・パラディウム』●発売元：工画堂スタジオ　●発売日：12月12日　●価格：¥11,800 ©KOGADO STUDIO.



Vol.60付録『パワードール2』

POWER DoLLS2 tactical manual

タクティカルマニュアル

■発行人／染谷恵司
■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1997 Printed in Japan

DESIGN●KOUJIROU TASHIRO
WRITING●KAZUHO MITSUI

©1997 ASCII Corp.
©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.
Illustration BY 東場SPECIAL